

八通屋

主役は銭形2
主役銭形2
オリンピア (OLYMPIA)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

www.8tw.com.tw

※此攻略本是引至日本遊戲攻略說明，內容僅供參考，一切演出以官方為主，
若有任何錯誤或問題敬請告知，我們會盡快改善，謝謝。

※本書圖片取材自網路※

●4號機著名的「主役錢形」的正統後繼機。

重現累積機時代風靡的「3G連」，錢形專用「逮捕」再次登場。

以魯邦三世中，魯邦的死對頭『錢形警官』為主角。『錢形警官』總是死追著魯邦不放，錢形平次的第七代，礙於工作非得逮捕魯邦不成，同時也將魯邦視為對手，一心只想贏過魯邦。據說他抱持單身主義，不過卻總是拒絕不了女人。錢形是警察署中一等高的高手，卻怎麼樣也抓不到魯邦，其實怪就要怪魯邦太高竿了。雖然抓不到魯邦，不過能一直掌握到魯邦的行蹤，追著他跑的人唯有錢形一人而已。

【機械割】

設定1：97.1%

設定2：98.4%

設定3：100.3%

設定4：104.8%

設定5：109.0%

設定6：113.3%

【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.8枚的增加
- 枚數管理型（初期枚數150～711枚）
- 前兆舞台期待度は「ゼニガタイム(ZENIGA TIME)」<「魯邦特別捜査本部」
- 自力機會區域是「ヒーローチャレンジ(英雄挑戰)」與「サーチライトチャレンジ(探照燈挑戰)」2種
- 「ヒーローチャレンジ(英雄挑戰)」是根據選擇人物繼續遊戲數和機會小役有變化
- 「サーチライトチャレンジ(探照燈挑戰)」是青再入賞時，同伴越增加期待度越高
- 機會區域中和AT開始時，有AT累積區域「不二子チャレンジ(不二子挑戰)」突入的可能性

- AT中は直乗外，小役連撃上乘の「ゼニガッツ(ZENIGATTU)」，白7連線 & 0G連為枚數上乘の「ゼニガターボ(ZENIGATAABO)」等特化區域突入機會
- 「スーパーヒーロー(超級英雄)」突入時は魯邦偷取獲得枚數，偷取的枚數有可能再次獲得（偷取的枚數上乘）
- 「タイプラッシュ(TYPE RUSH)」突入時は3位數上乘80%循環
- AT終了後，「魯邦大搜查線～3Gの逮捕劇～」發生是拉回的大機會

【BONUS(錢形BIG(AT))的純增枚數】

固定BONUS未搭載。

▼錢形BIG(AT)

- 紅7連線

三線(初期枚數300枚以上)

雙線(初期枚數200枚以上)

單線(初期枚數150枚以上)

▼ゼニガターボ(ZENIGATAABO)(ZERO-0)

- 白7連線(白7連線的部分為ゼニガターボ(ZENIGATAABO) ZERO-0)突入)

▼スーパーヒーロー(超級英雄)

- BAR連線

【天井】

錢形BIG間最大999G消化為錢形BIG確定。

※926G以後的BONUS當選時は錢形BIG(雙線連線以上)確定

【懲罰】

●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

押順導航發生時以外是，務必從左轉輪停止。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是內部的BONUS獲得期待度不同的低確、高確、超高確3種類存在。

至高確是通常時的特定小役成立時移行抽選發生，高確中是規定遊戲數消化為至低確轉落。

@舞台別高確期待度

通常時根據的滯留舞台高確期待度有變化。

低 錢形桌子 / ICPO周邊 < 漢之駕車 < 淚之夜景 高



@ゼニガタイム(ZENIGA TIME)

從櫻桃、鈴鐺、機會項目等，突入的BONUS

前兆舞台。警官越聚集，期待度越高。

ゼニガタイム(ZENIGA TIME)SP「魯邦特別搜查本部」，突入時為刺激！



@BONUS獲得契機

通常時的特定小役成立時，BONUS的獲得抽選發生。

低弱鈴鐺(斜線)<機會項目<弱櫻桃(2連)<強鈴鐺(平行)<強櫻桃(3連or單)

<逮捕目=中段櫻桃高

【機會區域的構成】

@ヒーローチャレンジ(英雄挑戰)(自力解除)解説

從魯邦、次元、五右衛門、不二子之中，選擇喜歡的人物，指定的機會役成立的話，錢形BIG當選的機會為自力解除區域。

任何一個人物BONUS當選期待度是約35%。

突入條件：通常時的櫻桃、鈴鐺、機會役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數消化

▼魯邦選擇

- 規定遊戲數是10G，主要是REPLAY成立時進行AT抽選。
- 魯邦盜取所有寶藏的話為BONUS確定。

▼次元選擇

- 規定遊戲數是7G，主要是青再成立時進行AT抽選。
- 子彈的期待度有變化。次元的射擊決定的話BONUS確定。

▼五右衛門選擇

- 規定遊戲數是15G，主要是鈴鐺成立時進行AT抽選。
- 鈴鐺成立時出現的名言的種類和內容期待度有變化。
- 紅色為機會。

▼不二子選擇

- 規定遊戲數是1G，搖桿ON為AT一發抽選



@サーチライトチャレンジ(探照燈挑戰)(自力解除)解説

10次遊戲之間，青再入賞時，同伴增加為BONUS期待度提高的自力解除區域。全員集合為刺激！

突入條件：通常時的櫻桃、鈴鐺、機會役成立時抽選

終了條件：10次遊戲數消化



【AT的構成】

- 錢形BIG(AT)是初期規定枚數(150枚～711枚)+ α (α = 枚數上乘分)獲得為止繼續，差枚數管理型的AT。
- AT終了後は「魯邦大捜査線～3Gの逮捕劇～」突入。3G以內能逮捕魯邦的話，再次至錢形BIG突入。
- AT突入時，根據紅7圖案連線的入賞線，初期枚數分配不同。

高 三線(初期枚數300枚以上)

↑ 雙線(初期枚數200枚以上)

低 單線(初期枚數150枚以上)

※AT突入時的初期枚數是150枚・200枚・250枚・300枚・400枚・550枚・711枚的7種類存在。

- 錢形BIG(AT)中的特定小役成立時是進行：枚數直乘抽選・上乗特化區域(ゼニガッツ(ZENIGATTU)・ゼニガターボ(ZENIGATAABO))突入抽選。
- 在「白7を狙え!」切入發生時也有ゼニガターボ(ZENIGATAABO)突入的可能性。BAR連線出現為スーパーヒーロー(超級英雄)突入。
- 至錢形BIG(AT)是，主要在通常時成立的特定小役的部分・機會區域中的AT抽選當選時突入。



【上乘特化區域的構成】

@不二子チャレンジ(不二子挑戰)(BIG累積上乘)

- 錢形BIG突入時，サーチライトチャレンジ(探照燈挑戰)(自力解除)，ヒーローチャレンジ(英雄挑戰)(自力解除)突入的BIG累積上乘區域。
- 區域中是5G之間，紅7連線的話，累積確定，紅7成立確率是約1/5.7。
- 紅7成立時是挑戰遊戲數重置，從剩餘的5G再開始。
- 區域中的機會役成立時也有挑戰遊戲數的重置和累積上乘抽選發生。



@ゼニガッツ(ZENIGATTU)(枚數上乘)

- 從錢形BIG中的機會役成立時抽選突入的枚數上乘區域。
- 區域中是採用REPLAY以外的小役連線，上乘枚數增加的連擊系統。
- MAX連擊到達時是青再1回為獲得+200枚的上乘。
- 連擊是REPLAY成立1回合終了，ゼニガッツ(ZENIGATTU)突入時是最低2回合以上繼續。



@ゼニガターボ(ZENIGATAABO)(枚數上乘)

- 錢形BIG中の白7切入和機會役成立時抽選突入的枚數上乘區域。
- 區域中是白7成立為枚數上乘發生，白7成立確率是約1/5。
- 機會役成立時也是枚數上乘的機會，錢形機器人的電源關閉為ゼニガターボ(ZENIGATAABO)終了。
- 白7入賞時的次遊戲若凍結發生，ゼニガターボ(ZENIGATAABO)ZERO突入。



@ゼニガターボ(ZENIGATAABO)ZERO(複數上乘)

- 白7凍結突入の複數上乘區域。
- 區域中是搖桿ON的0G連為白7和紅7連線、枚數上乘、BIG累積、ゼニガッツ(ZENIGATTU)、ゼニガターボ(ZENIGATAABO)等的上乘發生。

@タイプラッシュ(TYPE RUSH)(3位數枚數上乘)

- 錢形BIG中，與普通時不同的打字機出現，逮捕快門關閉，3位數的枚數上乘發生。
- 3位數枚數上乘是80%循環。



※タイプラッシュ(TYPE RUSH)是沒有終了演出。

@SUPER HERO(獲得枚數吸收)

- 從錢形BIG中的切入發生，SUPER HERO圖案連線和突入的獲得枚數吸收區域
- 區域中是青再為魯邦盜取獲得枚數，被盜取的獲得枚數部分還有可能再次獲得。
- 機會役成立時是枚數上乘抽選發生。



@HERO MISSION(枚數上乘)

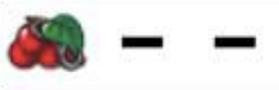
- 從SUPER HERO(獲得枚數吸收)發展的升級1G連上乘演出。
- 演出中是升級式的任務，每次成功時枚數上乘發生。
- 挑戰是最大4G繼續，全部成功為300枚or500枚的上乘。



【轉輪排列】

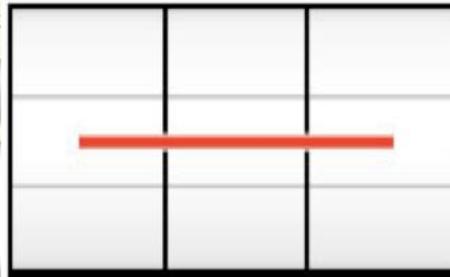
【役構成】

21	★	地球	櫻桃
20	地球	櫻桃	★
19	櫻桃	櫻桃	地球
18	地球	地球	櫻桃
17	地球	櫻桃	地球
16	★	櫻桃	櫻桃
15	地球	★	櫻桃
14	櫻桃	地球	地球
13	地球	地球	櫻桃
12	櫻桃	櫻桃	地球
11	★	櫻桃	地球
10	地球	★	地球
9	櫻桃	地球	地球
8	★	地球	★
7	地球	櫻桃	櫻桃
6	櫻桃	櫻桃	地球
5	★	★	★
4	★	★	★
3	★	地球	★
2	地球	櫻桃	地球
1	櫻桃	櫻桃	地球

		錢形BIG	
		SPECIAL REPLAY	
	3 or 8 枚 REPLAY		3 枚
	1 枚 REPLAY		REPLAY

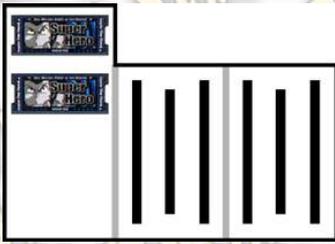
【有效線】

只有中線有效的 1 線機



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上 or 上段瞄準 BAR。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃停止的話，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準櫻桃



<停止模式 3>

BAR 在左轉輪下段停止的話，中、右轉輪適當打擊



<停止模式 4>

鈴鐺在左轉輪上段停止，中、右轉輪瞄準鈴鐺

@BONUS中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止

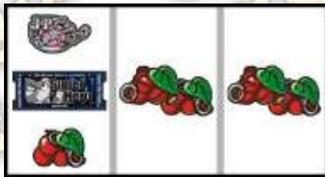


切入發生時，跟從押順導航瞄準顯示的圖案



其他演出發生時，實踐通常時小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



強櫻桃



弱鈴鐺



強鈴鐺



機會 REPLAY



逮捕目



逮捕目



逮捕目



中段櫻桃

@AT抽選符號



弱鈴鐺 機會項目 弱鈴鐺 強鈴鐺 單櫻桃&強櫻桃 逮捕目

【BONUS出現率】

●錢形BIG

設定1 : 1/297.1

設定2 : 1/284.3

設定3 : 1/272.8

設定4 : 1/235.6

設定5 : 1/206.6

設定6 : 1/180.8

●錢形BIG合成 (包含3G連)

設定1 : 1/228.6

設定2 : 1/218.8

設定3 : 1/210.0

設定4 : 1/181.4

設定5 : 1/159.1

設定6 : 1/139.3

【小役確率】

@通常時

※小役確率沒有設定差

- REPLAY : 1/3.0
- 青再REPLAY : 1/13.5
- 滑落青再REPLAY : 1/1638.4
- 9枚押順青再 : 1/1.8
- 3枚押順青再 : 1/145.6
- 弱鈴鐺 : 1/80.3
- 強鈴鐺 : 1/799.2
- 昇格鈴鐺 : 1/2487.7
- 弱櫻桃 : 1/84.5
- 強櫻桃 : 1/397.2
- 昇格櫻桃 : 1/747.7
- 中段櫻桃 : 1/65536.0
- 機會項目 : 1/149.6
- 逮捕目 : 1/21845.3
- 特殊REPLAY : 1/65536.0

※成立時是，必定伴隨長凍結